

La distance à laquelle vous entendez la première fois le "Bip" est la distance maximum à laquelle vous pouvez jouer avec votre pistolet.  
Veuillez noter que cette distance est affectée par la lumière ambiante et par la luminosité du téléviseur.

#### NOTICE INSTRUCTION DU PISTOLET ELECTRONIQUE

##### INTRODUCTION

Votre pistolet/fusil électronique est destiné à fonctionner avec votre télé-sport pour 2 jeux de tir TV:

le jeu à cible mobile  
le jeu à cible mouvante

Afin d'obtenir que cet appareil vous donne entière satisfaction, nous vous prions de bien vouloir lire entièrement les instructions qui suivent.

##### COMMENT ASSEMBLER VOTRE PISTOLET/FUSIL

Veuillez consulter les schémas sur la notice jointe.

##### COMMENT BRANCHER LE JEU

Il y a 2 câbles rattachés au pistolet avec des prises de 2,5mm ou 3,5mm. Veuillez brancher ces prises dans les prises du jeu portant la mention "Rifle Pistol".

Il faut que vous branchiez votre téléviseur sur votre téléviseur comme d'habitude, votre appareil est prêt à fonctionner.

##### REGLEAGE DE VOTRE TELEVISEUR

La performance de votre pistolet dépend du contraste et de la luminosité de votre téléviseur ainsi que de la lumière ambiant dans la pièce.

Afin d'obtenir un meilleur résultat, il faut que vous réglez votre téléviseur éteint à l'endroit d'où vous tirez sur la cible. Si des réflections de lumière sont visibles, éteignez les lumières de la pièce, fermez les rideaux si nécessaire afin d'éliminer les réflections.

##### DIFFERENTS JEUX DE PISTOLET

Les scores n'apparaissent pas sur l'écran pendant que vous tirez sur la cible lorsque vous touchez la cible. Vous pouvez le remarquer lorsque le jeu émet un "Bip" et la cible clignote un court instant. Après que vous ayez tiré pour la 15<sup>e</sup> fois le score apparaît sur l'écran.

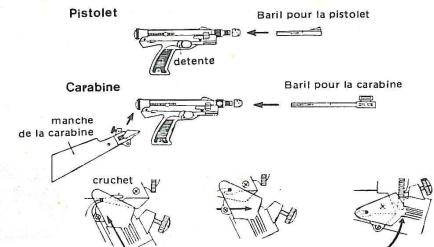
##### INFORMATIONS TECHNIQUES

Voltage: de 7 à 9,6 volts courant continu

Consommation: 1 Watt maximum

Batteries: six batteries "C" 1,5 Volts.

Adaptateur secteur (optionnel): 9 volts continu.



##### RECOMMANDATION IMPORTANTE

CET APPAREIL EST CONCU POUR ETRE BRANCHE DIRECTEMENT SUR L'ANTENNE UHF DE VOTRE TELEVISEUR. IL DEVRA ETRE DEBRANCHE APRES UTILISATION POUR VOUS PERMETTRE DE RECEVOIR VOS EMISSIONS TELEVISEES.

L'UTILISATION D'UN DISPOSITIF DE CONNEXION PERMANENTE SOURCE DE TENSIONS PERTURBATRICES RISQUE DE GENERER VOTRE ENTOURAGE, NOUS LE DECONSEILLONS.

SEUL LES CONNECTEURS REPONDANT AUX NORMES NF (91-110 SONT AUTORISES.)

NOUS ATTIRONS L'ATTENTION DE L'USAGER SUR LES RISQUES DE POURSUITES AUXQUELS IL S'EXPOSERAIT EN AGISSANT AUTREMENT.

(ARRETE DU 28 SEPTEMBRE 1977 –

— J.O. DU 1ER OCTOBRE 1977)

P/N 88-00066-07 French

Fabriqué à Hong Kong

## Guide de l'utilisateur du tele-sports &

**univox** 

## DESCRIPTION GENERALE

Ce jeu TELE-SPORT 6 a été créé pour procurer un divertissement agréable pour tous les ages. Il peut facilement être branché sur tous téléviseurs couleur ou noir et blanc.

## CARACTERISTIQUES.

Votre TELE-SPORT 6 offre un choix de 6 jeux: Tennis, Football, Pelote, Mur d'entraînement Cible mouvante, Cible mobile.

1/ Marquage des points automatique

2/ Affichage des points sur l'écran de la télévision de 0 à 15

3/ Choix de la grandeur de la raquette

4/ Choix de la vitesse de la balle

5/ Service de balle automatique ou manuel

6/ Sons réalisistes

7/ Champ visuellement défini pour tous les jeux de balle

8/ Départ automatique Lorsque le jeu est mis en marche

## ALIMENTATION

Batteries ou adaptateur secteur (option)

1/ Batteries

Enlever le couvercle du compartiment des batteries en poussant dans le sens de la flèche. Puis mettez six batteries type "C" dans la position indiquée Refermez le couvercle, le jeu est prêt à être utilisé.

2/ Adaptateur

Avec l'adaptateur secteur facultatif (9V), le jeu peut être branché sur le secteur. Lorsque vous utilisez un adaptateur, les batteries sont automatiquement débranchées.

## EXPLICATION DES BOUTONS

1/ Interrupteur

Contrôle marche/arrêt du jeu.

2/ Angle

Sur la position 20°, deux angles de rebond sont possible, sur la position 20°/40° quatre angles sont possible.

3/ Vitesse

Sélection de vitesse lente ou rapide de la balle.

4/ Service

Sur la position AUTO le jeu sert les balles automatiquement après chaque point marqué. Sur la position MANU, le jeu s'arrête après chaque point, une balle peut être servie en pressant la touche SERVICE.

5/ Dimension raquette.

La dimension des raquettes peut être modifiée avec ce bouton: grande ou petite.

6/ Remise à zéro.

Ce bouton sert à remettre le jeu à zéro. Après avoir appuyé sur ce bouton, les points sur l'écran de la télévision sont 0:0.

7/ Sélecteur de jeu.

Ce bouton sert à sélectionner le jeu désiré.

## TENNIS.

1/ L'écran doit montrer une disposition telle que la fig. 1. Avec une raquette de chaque côté, une limite inférieure et supérieure et un fil de centre.

2/ Lorsque le jeu est commencé des effets sonores sont émis, chaque fois que la balle rebondit sur une des raquettes ou sur une des limites du terrain, ou chaque fois qu'un point est marqué.

3/ Les points de chaque joueur sont comptés et affichés automatiquement sur l'écran de la télévision.

4/ Le joueur servi doit déplacer sa raquette de façon à intercepter la balle.

5/ Pour rendre le jeu plus ou moins facile, vous pouvez faire varier les angles de rebond, la vitesse des balles, ainsi que la dimension des raquettes.

6/ La balle rebondit de raquette à raquette, jusqu'à ce que l'un des joueurs manque la balle. Un point est alors marqué sur l'écran de la télévision. Lorsque l'un des compteurs arrive à 15 points, le jeu est fini. La balle continue à rebondir d'avant en arrière, mais aucun point n'est marqué.

## MUR D'ENTRAÎNEMENT

Ce jeu ressemble au jeu de pelote, sauf qu'il y a seulement un joueur. Voir Fig. 2. Les autres fonctions de jeu sont semblables à celles du tennis.

## FOOTBALL.

Dans ce jeu, chaque joueur dispose d'un avant et d'un gardien de but. Voir Fig. 3. Le gardien de but est en position normale, l'avant se trouve du côté de l'adversaire. Lorsque le jeu commence, la balle

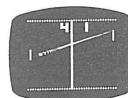


FIG. 1

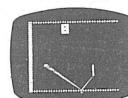


FIG. 2

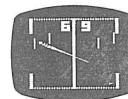


FIG. 3

apparaît à l'un des buts, et se déplace vers l'autre côté. Si l'avant du joueur de l'autre côté peut intercepter la balle, il peut la "tirer" vers le but. Si la balle est sauvée par le gardien de but, ou rebondit sur la limite de terrain, le même avant aura la possibilité d'essayer à nouveau de marquer un but. Un point est marqué lorsque la balle passe dans les limites d'un but.

Les autres fonctions de jeu sont semblables à celle du tennis.

## PELOTE

Ce jeu est illustré par la Fig. 4. Il y a deux joueurs qui, alternativement, doivent faire rebondir la balle sur la piste. Les autres fonctions sont semblables à celles du tennis.

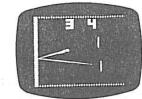


FIG. 4

## CIBLE MOBILE

Placez le sélecteur de jeux sur la position cible mobile et le bouton de service sur service automatique. Appuyez sur le bouton remise à 0 afin de commencer une partie. (Fig. 5)

15 tirs sont prévus pour chaque jeu.

1 score parfait est de 15/15. Le 2ème chiffre indique le nombre de fois où vous avez touché la cible. Appuyez sur le bouton remise à 0 pour commencer une nouvelle partie

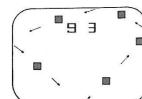


FIG. 5

## CIBLE MOUVANTE

Tournez le bouton sélecteur de jeux sur la position cible mouvante. Procéder comme précédemment.

La cible va traverser l'écran du téléviseur au lieu de tourner en rond. (Fig. 6)

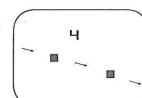


FIG. 6

## NOTE

Si le bouton "Service" est en position "service manuel" il faut appuyer sur le bouton "Service" à chaque fois pour voir apparaître la cible.

## POSITION DE TIR

Afin de trouver la meilleure position de tir, veuillez vous placer près de votre téléviseur et diriger le pistolet sur le score. Si vous appuyez sur la gâchette vous entendez le "Bip" et vous verrez clignoter la cible. Eloignez vous maintenant de votre téléviseur et appuyez sur la gâchette en visant le score. Lorsque vous aurez atteint une distance à laquelle, bien qu'ayant visé le score, vous n'entendez pas le "Bip" et vous ne voyez pas la cible clignoter, avancez d'un pas vers l'écran jusqu'à ce que vous entendiez le "Bip" au moment où vous tirez sur le score.